



FACET

FURNITURE SECTOR AVANT-GARDE CREATIVITY
AND ENTREPRENEURSHIP TRAINING

www.facetproject.eu

Autori:



CENFIM
Home & Contract
furnishings



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
FIRENZE

DIDA
DIPARTIMENTO DI
ARCHITETTURA



Transilvania
University
of Braşov

FFFF
eurocreamerchant
consulenza direzionale d'impresa

ačn **asociace**
českých nábytkářů

CCS
Digital Education



Cofinanțat prin
programul Erasmus+
al Uniunii Europene

Sprrijinul acordat de Comisia Europeană pentru elaborarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi trasă la răspundere pentru orice utilizare a informațiilor conținute în aceasta.

CONTEXT

Contract grant	2018-1-IT01-KA202-006734
Program	Erasmus+
Acțiune-cheie	Cooperarea pentru inovare și schimb de bune practici
Acțiune	Parteneriate strategice pentru educație și formare profesională
Acronim proiect	FACET
Titlu proiect	Creativitate de avangardă și formare antreprenorială în sectorul de mobilă
Data de începere a proiectului	01/11/2018
Durata proiectului	30 luni
Data de încheiere a proiectului	30/04/2021
Rezultat intelectual (IO)	O1 - Curs / Curriculum - Proiectare și dezvoltare
Activitate (ACT)	A2 - Definiția curriculum-ului
Titlu livrabil	O1.A2 - Curriculum-ul cursului <i>Creativitate și antreprenoriat</i>
Natura livrabilului	RAPORT
Nivel de diseminare	PUBLIC
Data limită de livrare	Luna 4 (februarie 2019)
Data efectivă a livrării	23/05/2019
Realizat de	UTBV – Lidia Gurau (Data: 23/05/2019)
Revizuit de	Toți partenerii (Data: 16/09/2019)
Validat	dID – Irene Burroni & Ilaria Bedeschi (9/10/2019)



ÎNREGISTRĂRI MODIFICARE DOCUMENT

Data emiterie	Versiune	Autor	Secțiuni afectate / Modificare
23/05/2019	V1	UTBV - Lidia Gurau	Primul draft
8/10/2019	V2	UTBV - Lidia Gurau	Includere comentarii parteneri
9/10/2019	V3	CENFIM - Silvia Claramunt	Formatul documentului



CONȚINUTURI

CONTEXT.....	3
ÎNREGISTRĂRI MODIFICARE DOCUMENT	4
CONȚINUTURI	5
DEFINIREA CURRICULUM-ULUI.....	6
Prezentare generală a cursului	6
Obiective pricipale.....	6
Cuvinte cheie.....	6
Rezultate principale.....	6
OBIECTIVE EDUCAȚIONALE.....	7
Obiectivele cursului „Creativitate și antreprenoriat”	7
Aptitudini dobândite.....	7
MODUL I. CREATIVITATE ȘI GÂNDIRE CREATIVĂ.....	8
I. 1. Scopul modulului	8
I. 2. Cuvinte cheie.....	8
I. 3. Plan de învățământ.....	8
I. 4. Rezultate ale învățării	9
MODUL II. CREATIVITATE ȘI INOVARE	10
II. 1. Scopul modulului.....	10
II. 2. Cuvinte cheie	10
II. 3. Plan de învățământ	10
II. 4. Rezultate ale învățării.....	11
MODUL III. CREATIVITATE MOTIVAȚIONALĂ.....	12
III. 1. Scopul modulului	12
III. 2. Cuvinte cheie.....	12
III. 3. Plan de învățământ.....	12
III. 4. Rezultate ale învățării	13
MODUL IV. CREATIVITATE SUSTENABILĂ.....	14
IV. 1. Scopul modulului.....	14
IV. 2. Cuvinte cheie	14
IV. 3. Plan de învățământ.....	14
IV. 4. Rezultate ale învățării.....	15
MODUL V. CREATIVITATE ȘI ANTREPRENORIAL.....	16
V. 1. Scopul modulului	16
V. 2. Cuvinte cheie.....	16
V. 3. Plan de învățământ.....	16
V. 4. Rezultate ale învățării	17



DEFINIREA CURRICULUM-ULUI

Prezentare generală a cursului

Tabelul de mai jos prezintă o imagine de ansamblu a cursului „Creativitate și antreprenoriat” și indică partenerul responsabil pentru dezvoltarea fiecărui modul. Există **5 module** în total și acestea sunt prezentate în ordinea pe care o propunem în această etapă a proiectului.

Nr.	Titlul modului	CENFIM	CFPIMM	UNIFI	UTBV
1	Creativitate și gândire creativă				X
2	Creativitate și inovație			X	
3	Creativitate motivațională	X	X	X	X
4	Creativitate sustenabilă	X			
5	Creativitate și antreprenoriat		X		

Obiective pricipale

Obiectivul principal al proiectului FACET este **dezvoltarea de metode noi și inovatoare pentru îmbunătățirea, în viitor, a creativității și antreprenoriatului în programele VET din sectorul mobilierului**, atât pentru formarea profesională inițială, cât și pentru formarea profesională continuă, având la bază învățarea bazată pe experiența practică.

Proiectul este inovator, deoarece dezvoltă instrumente noi și inovative de învățare pe o platformă electronică:

- **Un curs online bazat** pe un mediu de motivație a învățării (LME)
- **Un instrument de învățare bazat pe experiență practică**, ce va putea acredita abilitățile utilizatorilor.

Cuvinte cheie

Inovația necesită competențe de inițiativă și antreprenoriat, care se referă la **capacitatea de a transforma ideile în realitate**. Aceasta implică creativitate și inovație, precum și **capacitatea de a planifica și gestiona proiecte pentru atingerea obiectivelor**. Firmele producătoare de mobilă trebuie să fie mai creative și întreprinzătoare, nu numai să înceapă noi afaceri, ci și **să poată comercializa noi produse și servicii valoroase**.

Rezultate principale

- **Inovarea sporită în industria mobilei și un nivel îmbunătățit de competențe care favorizează inovația și posibilitatea de angajare în sector** în rândul profesioniștilor din domeniul mobilei, la nivel local, regional și național.
- **Consolidarea competențelor de creativitate și antreprenoriat ale profesioniștilor din companiile producătoare de mobilă**, care au ca rezultat **produse noi aliniate cu modificările în structura, stilul de viață și trend-ul populației, precum și cu noi modele de afaceri și relații furnizor-consumator**.



Rezultatul va fi o listă de ocupații /calificări în care curricula ar putea fi integrată. Au fost selectate 4 OCUPAȚII legate direct sau indirect de creativitate și antreprenoriat în sectorul mobilierului:

- MANAGERI DE CERCETARE ȘI DEZVOLTARE Cod ISCO-08: 1223
- MANAGERI DE PRODUCȚIE Cod ISCO-08: 1321
- CONTROLORI-SUPRAVEGHETORI ÎN INDUSTRIA PRELUCRĂTOARE Cod ISCO-08: 3122
- DESIGNERI DE INTERIOR ȘI DECORATORI Cod ISCO-08: 3432

OBIECTIVE EDUCAȚIONALE

Cursul își propune să îmbunătățească capacitatea de a genera idei noi și mai bune și de a transforma ideile în acțiunea de a crea noi produse /servicii /modele de afaceri reale și valoroase

Obiectivele cursului „Creativitate și antreprenoriat”

- Dezvoltarea tehnicilor de creativitate și conceptelor
- Aplicarea de noi metode creative pentru a îmbunătăți inovația
- Promovarea creativității și inovării în toate activitățile
- Dezvoltarea unei gândiri creative sustenabile
- Dezvoltarea abilităților pentru antreprenoriat
- Identificarea oportunităților de afaceri
- Dezvoltarea unei gândiri strategice
- Management de proiect și modele de afaceri
- Aplicarea principiilor marketingului creativ
- Urmărirea de noi piețe
- Dezvoltarea capacității de autoorganizare și cooperare
- Promovarea cooperării multidisciplinare
- Învățarea într-un mod interactiv, flexibil și dinamic

Aptitudini dobândite

Participanții la curs fac parte din clase multidisciplinare, deoarece există un număr mare de abilități propuse (de către curs). Din acest motiv, cursul poate fi urmat de către cursanți din domenii „creative” precum arhitectură, design și inginerie, dar și din domenii „administrative” precum inginerie și management.

Principalele **abilități dezvoltate** pe parcursul cursului sunt următoarele:

- Gândire creativă și inovație
- Aptitudini antreprenoriale

Competențele specifice sunt detaliate în fiecare modul în parte.



MODUL I. CREATIVITATE ȘI GÂNDIRE CREATIVĂ

I. 1. Scopul modulului

Scopul modulului este acela de a scoate în evidență și a dezvolta gândirea creativă și, de asemenea, de a arăta și discuta despre valențele multiple ale creativității. Conceptul de creativitate va fi abordat în mai multe contexte și scenarii.

I. 2. Cuvinte cheie

Creativitate, gândire creativă, design, idei, viziune, valoare

I. 3. Plan de învățământ

Timpe de studiu - 5 ore.

Durata	Tema	Descriere	Resurse
1 oră	Unitatea 1: Procese creative	Elemente ale creativității. O imagine de ansamblu asupra proceselor care utilizează creativitatea: gândire, proiectare, fabricație, management.	<ul style="list-style-type: none"> • Curs • Power Point • Lecturi suplimentare • Link-uri către Video /Infografică • Exerciții
1 oră	Unitatea 2: Mijloace ale creativității	O imagine de ansamblu asupra mijloacelor generale, simbolice și specifice(mobilier) ale creativității cu impact asupra produselor vizate	
1 oră	Unitatea 3: Stiluri ale creativității	Discuții despre stiluri creative revoluționare, științifice, reflexive	
1.5 ore	Unitatea 4: Tehnici creative în designul de mobilier	Metode și tehnici ale creativității. Discutarea și aplicarea mai multor metode: Scamper, cartografierea minții, brainstorming, sinectică, storyboarding, joc de rol, listarea atributelor, prompturi vizuale, analiză morfologică.	
30 minute	Test final: auto-evaluare și evaluare	Completarea chestionarului cu alegere multiplă pentru a demonstra înțelegerea și învățarea informației prezentate în modul.	

I. 4. Rezultate ale învățării

Cunoștințe

- Cunoștințe despre dezvoltarea de idei și abilități creative și specifice
- Cunoștințe despre metode și tehnici creative
- Cunoștințe despre stimularea creativității libere

Abilități

- Abilitatea de a căuta noi soluții care să îmbunătățească procesul de creație a valorii mobilierului
- Abilitatea de a utiliza tehnici și metode specifice creativității
- Posibilitatea de a crea (singur sau împreună cu alții) produse sau servicii care rezolvă propriile problemele și nevoi
- Abilitatea de a imagina și crea
- Abilitatea de a crea și dezvolta produse noi
- Abilitatea de a vedea procesul creativ în sensul de aplicabilitate în produsul final
- Abilitatea de a gândi în afara limitelor impuse
- Abilitatea de a dezvolta idei

Atitudini

- Imaginativ, creativ, analitic
- Spirit de inițiativă
- Curios și deschis

Lista ocupațiilor /calificărilor în care ar putea fi integrată curricula acestui modul

- **MANAGERI DE CERCETARE ȘI DEZVOLTARE Cod ISCO-08: 1223**
- **MANAGERI DE PRODUCȚIE Cod ISCO-08: 1321**
- **CONTROLORI-SUPRAVEGHETORI ÎN INDUSTRIA PRELUCRĂTOARE Cod ISCO-08: 3122**
- **DESIGNERI DE INTERIOR ȘI DECORATORI Cod ISCO-08: 3432**



MODUL II. CREATIVITATE ȘI INOVARE

II.1. Scopul modulului

După ce am discutat în modulul I despre mai multe valențe și niveluri de creativitate, al doilea modul se concentrează pe creativitate și inovație. Inovația este strâns legată de creativitate, o sinergie puternică între cele două concepte fiind evidentă. Modulul își propune să dezvolte metode de a fi creativ și inovativ în același timp.

II.2. Cuvinte cheie

Inovație, creativitate, dezvoltare de idei, valoarea design-ului, provocare, concentrare

II.3. Plan de învățământ

Timp de studiu - 5 ore.

Durata	Tema	Descriere	Resurse
30 minute	Unitatea 1: Creativitate și competitivitate	Introducere despre modul în care creativitatea poate stimula competitivitatea prin abordări inovative de design	<ul style="list-style-type: none"> • Curs • Power Point • Lecturi suplimentare • Link-uri către Video /Infografică • Exerciții
1 oră	Unitatea 2: Metode de design și instrumente pentru inovare	Înțelegerea aplicațiilor creative ale metodelor de design prin testarea relației cu resursele și procesele inovative	
1 oră	Unitatea 3: Creativitate și design pentru inovare	Definiția „Designului” și analiza relației sale puternice cu inovația, ilustrare design pentru cele mai bune practici în inovare.	
1 oră	Unitatea 4: Managementul creativității și inovării	Aplicarea unor metode creative specifice și cunoștințe inovative prin aplicare directă în proiect - învățare prin experimentare	
1 oră	Unitatea 5: Design de comunicare și inovație de branding	Metode de proiectare și de comunicare a identității vizuale și a brandingului	
30 minute	Test final	Completarea chestionarului cu alegere multiplă pentru a demonstra înțelegerea și învățarea informației prezentate în modul.	



II. 4. Rezultate ale învățării

Cunoștințe

- Cunoștințe și principii ale managementului inovativ
- Cunoștințe despre a fi creativ prin utilizarea unui software specializat, luând în considerare regulile de estetică și ergonomie
- Cunoștințe despre materiale inovative utilizate în designul mobilierului și noțiuni legate de tendințele actuale
- Cunoștințe despre noile tehnologii utilizate în proiectarea și execuția produselor de mobilier
- Studiarea de noi produse și sisteme constructive aflate pe piață
- Utilizarea metodelor specifice de marketing pentru dezvoltarea proiectelor de succes
- Dobândirea de cunoștințe prin exemple de invenții existente în domeniul mobilierului

Abilități

- Identificarea oportunităților
- Abilitatea de a dezvolta idei
- Abilitatea de a crea și dezvolta produse noi
- Abilitatea de a vedea procesul creativ în sensul de aplicabilitate la produsul final
- Abilitatea de a gândi în afara limitelor impuse
- Asocierea cunoștințelor de design cu tehnici clasice și digitale pentru creativitate
- Poate descrie diferite niveluri de inovație și rolul lor în activitățile de creare a valorii
- Capacitatea de a inova
- Capacitatea de a implementa noi materiale și tehnologii în produsele de mobilier

Atitudine

- Conectat la cererile și solicitările practice ale clienților
- Rămâne în contact cu noutățile la nivel mondial despre materiale și tehnologii inovative
- Curios și deschis

Lista ocupațiilor /calificărilor în care ar putea fi integrată curricula acestui modul

- **MANAGERI DE CERCETARE ȘI DEZVOLTARE Cod ISCO-08: 1223**
- **MANAGERI DE PRODUCȚIE Cod ISCO-08: 1321**
- **CONTROLORI-SUPRAVEGHETORI ÎN INDUSTRIA PRELUCRĂTOARE Cod ISCO-08: 3122**
- **DESIGNERI DE INTERIOR ȘI DECORATORI Cod ISCO-08: 3432**



MODUL III. CREATIVITATE MOTIVAȚIONALĂ

III. 1. Scopul modulului

Acest modul își propune să exploreze motivația, nivelurile de motivație individuală și legătura acestora cu încrederea, productivitatea și stabilirea obiectivelor pozitive. Acesta va explora teoriile motivaționale și va folosi o serie de resurse, inclusiv text, prezentări PowerPoint, videoclipuri, teste și resurse suport suplimentare, toate în scopul creșterii creativității. Modulul îi va încuraja pe cursanți să își stabilească propriile obiective folosind obiective creative.

III. 2. Cuvinte cheie

Motivație, scopuri, obiective, resurse creative, dezvoltare, plan de acțiune

III. 3. Plan de învățământ

Timp de studiu - 5 ore.

Durata	Tema	Descriere	Resurse
30 minute	Introducere în Modulul 3	Ce este motivația? Ce este demotivarea? Care sunt semnele?	<ul style="list-style-type: none"> • Curs • Power Point • Lecturi suplimentare • Link-uri către Video /Infografică • Exerciții
1 oră	Unitatea 1: Motivația pentru creativitate	Explorarea barierelor profesionale și a importanței încrederii și asertivității. Aflați sfaturi, trucuri și idei despre cum putem depăși barierele în creativitate și modul în care experiențele pozitive motivante din trecut pot fi un punct de plecare.	
1 oră	Unitatea 2: Dezvoltarea creativității - motivați-vă pe voi înșivă	Dezvoltă-te singur. Explorează modalitățile de a crește profesional și de a îmbunătăți gândirea creativă	
1 oră	Unitatea 3: Motivație creativă - intrinsecă și extrinsecă	Diferențele dintre motivația intrinsecă și cea extrinsecă	
1 oră	Unitatea 4: Stabilirea obiectivelor și obiectivele CREATIVE	De ce este important să vă stabiliți obiective și să aveți un plan de acțiune? Importanța obiectivelor CREATIVE (specifice, măsurabile, realiste, realizabile și limitate de timp)	
30 minute	Test: autoevaluare și evaluare	Completarea chestionarului cu alegere multiplă pentru a demonstra înțelegerea și învățarea informației prezentate în modul.	

III. 4. Rezultate ale învățării

Cunoștințe

- Cunoștințe despre depășirea barierelor prin creativitate, ruperea tiparelor
- Cunoștințe despre îmbunătățirea motivației creative
- Cunoștințe despre stabilirea obiectivelor și definirea unui plan de acțiune
- Cunoștințe despre îmbunătățirea gândirii creative
- Cunoștințe despre modalități de a crește profesional

Abilități

- Abilitatea de a îmbunătăți auto-organizarea și capacitatea de motivare
- Poate traduce nevoile, dorințele, interesele și aspirațiile în scopuri creative
- Abilitatea de a implementa ideile
- Abilitatea de a rupe tiparele
- Poate folosi strategii pentru a continua să fie motivat și concentrat pe crearea valorii

Atitudine

- Capacitate de auto-organizare și motivare
- Empatic și asertiv
- Spirit de inițiativă

Lista ocupațiilor /calificărilor în care ar putea fi integrată curricula acestui modul

- **MANAGERI DE CERCETARE ȘI DEZVOLTARE Cod ISCO-08: 1223**
- **MANAGERI DE PRODUCȚIE Cod ISCO-08: 1321**



MODUL IV. CREATIVITATE SUSTENABILĂ

IV.1. Scopul modului

Acela de a oferi studentului cunoștințe de bază despre proiecte durabile care folosesc gândirea creativă critică și sustenabilă: eficiența EWM (energie, deșeuri, materiale), eco-design și economie circulară.

IV.2. Cuvinte cheie

Mediu, conștientizare și respectarea mediului, economie circulară, design sustenabil, gestionarea eficientă a resurselor, LCA - Evaluarea ciclului de viață

IV.3. Plan de învățământ

Timp de studiu - 5 ore.

Durata	Tema	Descriere	Resurse
1 oră	Unitatea 1: Gândire sustenabilă, economie circulară, amprentă de carbon și LCA	Abordare specifică pentru mobilierul contemporan și designul produsului, o metodă de creare a obiectelor mai responsabilă față de mediu. Conceptele de economie circulară, LCA (evaluarea ciclului de viață) și amprenta de carbon	<ul style="list-style-type: none"> • Curs • Power Point • Lecturi suplimentare • Link-uri către Video /Infografică • Exerciții
1 oră	Unitatea 2: Design sustenabil & Construcții	Sustenabilitate, design prietenos mediului, analiză a materialelor naturale pentru construcții, aplicații și soluții contemporane	
1 oră	Unitatea 3: Mobilier ecologic & Design de produs	Conceptul de mobilier ecologic, cum poate acest concept să fie măsurat și descris	
1 oră	Unitatea 4: Design al unor interioare sănătoase și productive pentru locul de muncă și locuințe	Conceptul unor spații sănătoase și productive, cum poate acest concept să fie măsurat și descris	
30 minute	Unitatea 5: Management eficient al energiei, apei și materialelor	Management bazat pe eficientizarea energiei, reducerea consumului de apă și minimizare a consumului de materiale	
30 minute	Test: autoevaluare și evaluare	Completarea chestionarului cu alegere multiplă pentru a demonstra înțelegerea și învățarea informației prezentate în modul.	

IV. 4. Rezultate ale învățării

Cunoștințe

- Cunoștințe despre abordarea ideilor cu materiale sustenabile
- Cunoștințe despre posibilitățile ecologice de implementare a materialelor sustenabile
- Cunoștințe despre gestionarea produsului de-a lungul întregului său ciclu de viață.

Abilități

- Poate gândi în mod sustenabil și se raportează la implicațiile valorii create asupra mediului
- Poate dezvolta un design conștient, cu cunoașterea impactului asupra mediului, bazat pe utilizarea rațională și eficientă a materiilor prime, a apei și a energiei
- Să poată aplica elementele fundamentale ale managementului sustenabil în proiecte de design, producție și construcții
- Dezvoltarea și gestionarea afacerilor/ companiilor sustenabile

Atitudine

- Poate dezvolta o gândire etică și sustenabilă
- Menține legătura cu tendințele sustenabile ale pieței
- Este curios, deschis și interesat de cercetare

Lista ocupațiilor /calificărilor în care ar putea fi integrată curricula acestui modul

- **MANAGERI DE CERCETARE ȘI DEZVOLTARE** Cod ISCO-08: 1223
- **MANAGERI DE PRODUCȚIE** Cod ISCO-08: 1321
- **CONTROLORI-SUPRAVEGHETORI ÎN INDUSTRIA PRELUCRĂTOARE** Cod ISCO-08: 3122
- **DESIGNERI DE INTERIOR ȘI DECORATORI** Cod ISCO-08: 3432



MODUL V. CREATIVITATE ȘI ANTREPRENORIAS

V.1. Scopul modulului

Acest modul introduce noțiunile de bază ale managementului strategic, subliniind principalele caracteristici personale care pot fi utile într-o poziție de conducere. De asemenea, examinează unele elemente referitoare la abilitățile și practicile legate de gestionarea timpului.

V.2. Cuvinte cheie:

Antreprenoriat, afacere, leadership, managementul timpului, managementul riscurilor, branding.

V.3. Plan de învățământ

Timp de studiu - 6 ore.

Durata	Tema	Descriere	Resurse
30 minute	Unitatea 1: Conceptele de antreprenor și antreprenoriat în context industrial	Scurtă introducere a modulului. Conceptele de „antreprenor” și „antreprenoriat”. Diferențele dintre un antreprenor și un manager.	<ul style="list-style-type: none"> • Curs • Power Point • Lecturi suplimentare • Link-uri către Video /Infografică • Exerciții
30 minute	Unitatea 2: Antreprenoriat și creativitate pentru competitivitate	O imagine de ansamblu asupra priorităților concurențiale ale companiilor industriale și rolul creativității și antreprenoriatului în acest proces. Creativitatea și antreprenoriatul ca instrumente ale competitivității.	
1 oră și 30 min.	Unitatea 3: Management strategic, leadership și branding	O imagine de ansamblu asupra „strategiei de afaceri”. Relația strategiei cu leadershipul și puterea de brand.	
1 oră și 30 min.	Unitatea 4: Inovare strategică și modele de afaceri	O imagine de ansamblu a noilor tendințe de consum. Discuții despre provocările inovării. Identificarea unor tipuri de inovare în context industrial. Rezultatele scontate ale proceselor de inovare.	
1 oră și 30 min.	Unitatea 5: Creativitate și antreprenoriat în companii industriale - cazul industriei mobilierului	Creativitatea și antreprenoriatul ca instrumente ale muncii, inovației și competitivității în companiile din industria mobilei. Industria mobilei - studii de caz.	
30 minute	Test final: Autoevaluare și reflecție	Completarea chestionarului cu alegere multiplă pentru a demonstra înțelegerea și învățarea informației prezentate în modul.	

V. 4. Rezultate ale învățării

Cunoștințe

- Cunoștințe și principii ale gândirii critice și strategice
- Cunoștințe despre concepte de antreprenor și antreprenoriat
- Cunoștințe despre formularea, implementarea și controlul strategiei de afaceri
- Cunoștințe despre tehnici și proceduri adecvate pentru evaluarea resurselor umane, comunicare și muncă în echipă
- Cunoștințe pentru formarea personalului în toate aspectele legate de creativitate
- Cunoașterea unor exemple de echipă creativă care lucrează în companii de succes
- Cunoștințe despre evaluarea riscurilor

Abilități

- Abilitatea de a gândi critic și strategic
- Poate descrie caracteristicile în a fi antreprenor și a activității de antreprenoriat
- Abilitatea de a concepe și implementa strategii de afaceri de succes
- Abilitatea de a lucra în echipe
- Identifică oportunitățile de dezvoltare continuă și utilizarea eficientă a surselor informaționale și a resurselor de comunicare și de formare asistată
- Poate compara activitățile de creare a valorilor pe baza evaluării riscurilor

Atitudini

- Exercițarea gândirii critice și a viziunii strategice
- Poate comunica eficient
- Poate face echipă cu alții
- Empatic și asertiv
- Spirit de inițiativă și capacitate de cooperare

Lista ocupațiilor /calificărilor în care ar putea fi integrată curricula acestui modul

- **MANAGERI DE CERCETARE ȘI DEZVOLTARE Cod ISCO-08: 1223**
- **MANAGERI DE PRODUCȚIE Cod ISCO-08: 1321**
- **CONTROLORI-SUPRAVEGHETORI ÎN INDUSTRIA PRELUCRĂTOARE Cod ISCO-08: 3122**
- **DESIGNERI DE INTERIOR ȘI DECORATORI Cod ISCO-08: 3432**





FACET

FURNITURE SECTOR AVANT-GARDE CREATIVITY
AND ENTREPRENEURSHIP TRAINING

www.facetproject.eu

Autori:



CENFIM
Home & Contract
furnishings



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
FIRENZE

DIDA
DIPARTIMENTO DI
ARCHITETTURA



Transilvania
University
of Braşov

FFFF
eurocreamerchant
consulenza direzionale d'impresa

ačn **asociace**
českých nábytkářů

CCS
Digital Education



Cofinanțat prin
programul Erasmus+
al Uniunii Europene

Sprrijinul acordat de Comisia Europeană pentru elaborarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi trasă la răspundere pentru orice utilizare a informațiilor conținute în aceasta.